
UNE TERRE INCONNUE
DES DEMONS FAMILIERS
VINLAND
Une édition du GN Les Sentes
24 février 2024
Ambon, Mor Bihan

VINLAND
24 Février 2024, La Ville Albertine, à Ambon (56)
COURRIER D'INVITATION

Une terre inconnue
Des démons familiers

(temps de lecture : 20 minutes)

J'ai le plaisir de t'inviter à un jeu de rôle grandeur nature.

Vinland est une session du jeu ***Les Sentes*** **: drames forestiers dans une réalité sorcière.**
Nous allons y incarner les membres de plusieurs communautés dans le cadre historique de la découverte du **Vinland** (actuellement Terre-Neuve, en Amérique du Nord) par les **scandinaves** autour de l'an mil.
Le monde de l'an mil est crépusculaire. Les scandinaves font face à de nombreuses pénuries. Des forces méconnues sont à l'œuvre, causant l'oubli, la hantise, la transformation. Il se pourrait que la **fin des temps** soit proche, c'est une conviction que partagent aussi bien les odinistes que les chrétiens récemment convertis. Dans ce contexte pré-catastrophique, les expéditions se multiplient pour découvrir de nouvelles terres, que ce soit pour en récolter les richesses ou pour y bâtir un havre de paix.
Quand au terme d'une dure traversée des mers du nord, les expéditionnaires découvrent le Vinland, ils font face à **deux surprises de taille** :
- Il existe déjà **un premier peuplement** issu d'un équipage de personnes des terres du Nord bannies pour des crimes honteux. Comment cohabiter avec ces personnes qui par leurs crimes ont abdiqué jusqu'au droit à la vie, qui ont pour ainsi dire perdus le caractère d'humains ?
- Cette terre comporte déjà **un peuple autochtone**, les mystérieux **Skrælings** (encore appelés **horlas**). Et ceux-ci n'ont rien d'exotique. Ils ont des vêtements et une apparence de scandinaves. Leurs comportements sont étranges mais leurs visages sont familiers. Ils pourraient bien être issus des rêves ou des souvenirs des expéditionnaires…

Sur cette terre nouvelle, **forêt boréale** de toutes les énigmes et de tous les espoirs, des drames vont se dénouer. Des cœurs vont se délier. Et le sang va couler.

Il s'agit d'un GN pseudo-historique : nous avons des inspirations historiques et tenons à éviter certains clichés mais nous prenons quelques libertés pour les besoins de la narration (nature des peuplements et de l'environnement, présence du surnaturel) ou pour éviter certaines frustrations (ainsi tous les rôles de personnages sont mixtes, ce qui n'était pas le cas dans la société ou les légendes de l'époque).

Avertissement ludique :
Vinland est **un GN impro**. L'intrigue et le jeu reposent essentiellement sur les personnages que vous allez créer à l'avance en assemblant des petites fiches génériques.
Il repose également sur un principe collaboratif. Bien que l'équipe organisatrice s'investisse dans la réussite de l'événement, il vous est demandé de vous considérer comme responsable de votre propre expérience, et donc de mettre ce qu'il faut en œuvre pour avoir du plaisir et du jeu. Votre feuille de personnage comporte une micro-responsabilité que nous vous demandons d'endosser au mieux de vos capacités. Si celle-ci ne vous convient pas, sentez-vous libre d'en sélectionner une autre.

Avertissement moral :
Cette édition comporte les mêmes aspects émotionnels un peu difficiles que les autres éditions des Sentes, peut-être en plus exacerbé encore :
Maladie, blessures du passé, relations humaines dysfonctionnelles, rapports de force, violence sur les animaux, meurtres, suicide, perception incertaine de la réalité.

Il se pourrait qu'il y ait plus de *meurtres* entre personnages que d'habitude. Aussi, la création de personnage prévoit un personnage de rechange (un Skræling) au cas où ton personnage devait mourir prématurément.
L'*esclavage* sera aussi une thématique abordée durant cette édition.

Si l'un de ces contenus te préoccupe mais que tu veux éviter de lire le texte du jeu, discutes-en avec avec une personne qui l'a lu, pour voir ensemble ce qu'il convient de faire.

Si tu éprouves une gêne, une difficulté ou une appréhension qui pourrait limiter ton accès à ce jeu ou si tu ne veux pas jouer avec une personne, contacte-moi pour qu'on discute des aménagements possibles : thomas.munier.outsider@gmail.com

INFOS PRATIQUES
Début : samedi 23 à 9H30. Fin : minuit. 2 repas compris. Possibilité de camper sur place si vous amenez votre tente.
Page du jeu :
https://outsiderart.blog/millevaux/les-sentes/gn-vinland-24-02-2024-ambon-mor-bihan/

INSCRIPTION
Après lecture du détail de l'événement, si tu as des questions ou si tu décides de t'inscrire, contacte Thomas.
Il te faudra également réserver une place via la billetterie. Remboursement : contacter Sarah.

LES ORGAS
Thomas Munier (orga référent en amont) thomas.munier.outsider@gmail.com / 06 14 04 69 56
Thurianne Dion, Sylvain Rousseau (co-orgas écriture / animation)
Sarah, de La Ville Albertine (orga logistique) lavillealbertine@gmail.com / 06 62 00 52 63
http://lavillealbertine.fr/
https://www.facebook.com/lavillealbertine/

LE GROUPE DE JEU

- Nous serons au maximum une trentaine de personnes joueuses.

- Il est possible de faire jouer des adolescents de seize ans et plus (accompagnés d'un adulte référent) s'ils se sentent en capacité pour un GN ambiance.

INFORMATIONS SUR LE JEU ET SES MODULATIONS

- Si besoin, tout le détail du jeu est sur la page dédiée. https://outsiderart.blog/millevaux/les-sentes/

- Tu pourras quitter le jeu avant la fin, mais quand tu le feras, songe à prévenir au moins deux des personnes qui restent.

- Il y aura des photos de l'évènement, et peut-être des vidéos. Tu pourras faire valoir ton droit à l'image au début du jeu.

- Nous demandons à ce que le GN soit végétalien et donc merci de ne pas apporter de nourriture d'origine animale. Les deux repas inclus sont végétaliens. Mais si tu as des spécificités sérieuses qui t'empêchent de manger strictement végétal sur la durée d'une journée, tu peux envisager d'apporter un complément pour toi.

PRÉPARATION INDIVIDUELLE

O Merci de créer ton personnage à l'avance en suivant ces deux procédures :
1° Crée l'essentiel de personnage grâce à ce générateur.
2° Ajoute ta **mission de vie**. Le jeu présente différentes missions de vie spéciales et nous souhaitons éviter les doublons. Pour réserver ta mission de vie, rends-toi dans ce document en ligne, passe la mission de vie de ton choix en gris et mets ton nom en commentaire. Pense à recopier l'intitulé de la mission de vie sur ta feuille de personnage.

O Côté costume, habille-toi chaudement pour le soir et avec des chaussures ou des bottes bien étanches et chaudes. Tu peux prévoir une cape et un capuchon. Tout vêtement qui peut avoir un rustique, usé, mystique, ou marginal, est à privilégier. Tu peux y adjoindre un petit élément bizarre. **Armes en latex bienvenues !**
Pas de casque à cornes, pas de peinture de guerre. Inspirations costumes : voir ce mood board.

O Prévois un gobelet « immersif » pour les boissons qui seront à ta disposition sur les lieux.

O Prévois une source de lumière (crépuscule dès 19H). Si tu n'as pas de lanterne « immersive », tu peux utiliser une lampe-torche couverte d'un drap.

O Prévois des vêtements et chaussures de rechange si tu te salis ou te mouilles.

O Ton personnage peut avoir l'âge et les genres que tu veux.

O Tu peux commencer à réfléchir à ton personnage en termes de posture, gestuelle, caractère, façon de parler...

O Tu peux venir avec ton animal de compagnie, qui devient celui de ton personnage. Ne le fais que si tu n'as pas de solution pour le garder (un animal n'est pas un jouet) et qu'il est capable de rester calme si quelqu'un fait de grands gestes ou élève la voix.

O Tu peux camper sur place (campement hors-jeu) la veille ou le soir même, contacte Sarah (orga logistique) lavillealbertine@gmail.com / 06 62 00 52 63
Tu peux aussi chercher un logement sur la commune d'Ambon (ou un air BnB), ou pour plus de choix, sur la commune de Vannes.
Il t'est également possible de demander un hébergement chez d'autres joueuses sur la liste de covoiturage.

O Tu peux te noter en « participe » sur l'événement facebook du GN ou inviter des personnes.

PRÉPARATION COLLECTIVE

O Au début et à la fin du jeu, nous réciterons un extrait du *Hávamál* (« *Les Dits des Très Hauts* ») (voir annexe). Si tu veux te joindre à cette lecture, fais-le moi savoir (thomas.munier.outsider@gmail.com)

O On peut jouer à ce jeu sans matériel. Mais si on veut du faste, chacun.e peut contribuer à sa mesure à la création d' un coffre à jouets commun.

O Si tu proposes / recherches du covoiturage, complète ce fichier.

O Si tu veux échanger avec les autres joueuses (création de liens entre personnages, préparation d'un campement commun, identité de la communauté, etc), tu peux rejoindre le serveur discord du GN.

O Plus spécifiquement pour la création de liens entre personnages, tu peux consulter et remplir ce listing.

O Ne prévois d'allumer un feu que dans les foyers déjà existants et seulement si tu es déjà habitué.e à le faire.

RÉCAPITULATIF DE CE QUI T'EST DEMANDÉ

O Est-ce que cela t'intéresse de participer ?
O Avance la participation aux frais.
O Préparation individuelle (costume, équipement, attitude).
O Préparation collective (chorale, listing des personnages, coffre à jouets, fichier de covoiturage).

ANNEXE 1 : RÈGLES

Toutes les consignes sont facultatives. Adaptez à votre confort.

Mort du personnage : on ne meurt que si on le décide. Puis on peut jouer un cadavre, un mort-vivant, un figurant, un nouveau personnage, organiser des temps forts... Idem si on s'ennuie.

Le paradigme de la forêt : Le monde est en ruine. La forêt s'étend. L'oubli nous ronge. L'emprise transforme les êtres et les choses. L'égrégore donne corps à nos peurs. Les horlas se tiennent tapis près de nous.

Les fouines : synonyme de joueuse. Les fouines possèdent les personnages.

Gestes traditionnels :
+ 🤜 Salut poing contre poing : « Tout est lié », éventuellement avec formule réciproque « Voici mon nom et mon histoire. » [il est important de rappeler les genres de son personnage pour que les autres le respectent]
+ 🤝Art des mains : remplace les relations intimes (fraternelles, amoureuses et sexuelles).

Gestes fouines :
+ 🙅Bras en croix : « La situation me met mal à l'aise, mets-y un terme. »
+ 🙋 Agiter sa main au-dessus de sa tête : « J'ai la tête sous l'eau, j'ai trop d'affaires en cours, viens me solliciter plus tard. »
+ L'index en crochet : « Accorde-moi de l'attention / Suis-moi. »
+ ☝Agiter l'index : « Fais le contraire de ce que je te dis. »
+ Montrer son parchemin de rituel, recto ou verso : « Je suis en train de faire un rituel, tu es envoûté.e par mes instructions. »
+ 👌 Tête de coq avec les doigts : « Est-ce que ton esprit-fouine va bien ? ». Il y a trois types de réponses :
- 👍Pouce vers le haut : « Monte en intensité. » ;
- 👌 Tête de coq avec les doigts : « Je vais bien. » ;
- 👎 Pouce vers le bas : « Baisse en intensité. » ;

Revisitation : en cas de malaise, on donne en langage fouine des instructions pour rejouer la scène

Langage fouine : pour parler hors-personnage. Se dit en murmure, en mimant la parole avec l'index.

Rituels :
+ Il faut accomplir ses rituels ou sinon on se transforme en horla.
+ « C'est un rituel » : permet d'hypnotiser les personnes qui doivent suivre bon gré mal gré les instructions.
+ Les rituels sont infaillibles la première fois qu'ils sont lancés.
+ Un rituel annulé par une fouine peut être considéré comme accompli.
+ Nous pouvons diverger du déroulé exact du parchemin.
+ Nos rituels nous possèdent, nous envoient des visions, des prémonitions.

Nos pensées et nos actes :
O Nos émotions nous gouvernent.
O Nous croyons au surnaturel.
O On croit tout ce qu'on nous dit.
O On fait tout ce qu'on nous demande.
O Le consentement est important.
O Tout est lié

Sécurité émotionnelle :

Toute mention à des agressions sexuelles est à proscrire.

Lieux spéciaux :

Safe zone (la Ville Albertine). Zone centrale de jeu / zone de jeu calme (village). Zone hors-jeu : (cabane du village)

ANNEXE 2 : PLANNING / INTRIGUE

Samedi 9h30 : pot de l'amitié
10h-12h : briefing sur les règles
12h-13h : repas (compris dans le forfait)
13h-14h : photos de groupe + ateliers
14h jusqu'à minuit : jeu (Repas du soir compris dans le forfait !)

14h : début de jeu, temps forts communautaires
16 h : temps forts communautaires
17h : réunion de fouines

Temps fort : 20h : THANKSGIVING
Toutes les communautés se réunissent cérémonieusement avec échange de cadeaux (d'une communauté à une autre communauté ; cadeaux matériels et immatériels – tant qu'une boisson, qu'un bijou ou même qu'une poésie) puis partage d'un repas autour d'un feu, mais qui se termine par une intoxication alimentaire majoritaire. Certaines communautés pensent à un empoisonnement, d'autres à une malédiction.

21h : réunion de fouines

22 h : temps forts communautaires

Sortie : 23h30 : ALTHING
Sous la direction de Rétt / du Lofsǫgumaðrl, (ou d'une personne récitatrice de la loi nommée sur le champ) chacun est invité à exposer, en son nom propre ou au nom de sa communauté, son choix de rester ou de partir du Vinland

Minuit : fin du jeu.

ANNEXE 3 : LES COMMUNAUTÉS

Les personnages sont répartis entre cinq communautés et ces communautés se répartissent en 3 grandes catégories :

- Les habitantes (Skrælings, Útlægu)
- Les exploratrices (Landkönnuðir, Vikingar)
- Les infiltrées (Himinsvan)

⎋ **LES ÚTLÆGU (OU BANNIES)**
Notre cheffe avait commis un crime l'ayant condamné à la pire des punitions : le bannissement à vie et quiconque la croisant peut la tuer sans crainte de représailles. Certains d'entre nous avaient subi le même sort, ou seulement pour une durée de 3 ans – en raison d'un crime moins grave. D'autres avaient choisi de suivre volontairement une ou des bannies dans leur exil pour construire notre communauté.
Nous ne savons plus depuis combien de temps nous sommes arrivées au Vinland.
Face à une communauté, nous craignons d'être chassées.
Face à un individu, nous cherchons à le tuer pour qu'il ne révèle pas notre existence.
Certaines souhaitent changer de chef, et d'autres faire reconnaître la fin de leur bannissement.
🏠 *Campement > village*
🧑‍🤝‍🧑 Les missions de vie associées

⌛ Temps fort communautaire de 14 H :
MIDVINTERBLÓT En l'honneur de la saison en cours, l'assemblée fait offrande envers Skaði, déesse de l'hiver.
⌛ Temps fort communautaire de 16 H :
HOSPITALITÉ Une ou plusieurs personnes d'apparence dangereuse demandent à rejoindre l'assemblée. Le leur refuser serait trahir un très important serment d'hospitalité.
⌛ Temps fort communautaire de 22 H :
AUTO-DÉTERMINATION L'assemblée se réunit pour confirmer ou destituer le chef.

☾ **LES SKRAELINGS (autrement appelées horlas)**
Nous portons des vêtements scandinaves, nous parlons comme des scandinaves, mais nous n'en sommes pas. En réalité, nous sommes des créations de leurs pensées, rêves ou cauchemars. Nous sommes arrivées en même temps que les Bannies et avons appris à cohabiter avec elles.
Nous pressentons l'arrivée d'une nouvelle génération de Skrælings, cela veut dire que de nouveaux scandinaves débarqueront bientôt.
Face à une communauté, nous nous faisons passer pour des scandinaves.
Face à un individu, nous révélons notre vraie nature.
La 1e génération recherche la cohabitation, tandis que la 2e génération recherche la confrontation.
Une partie des Skrælings pensent être des créations de la forêt conçues pour passer un message aux scandinaves tandis que d'autres préfèrent chercher leur propre voie et un sens à leur vie.
🏠 *Campement > tour dans la forêt de pins*
🧑‍🤝‍🧑 Les missions de vie associées

⌛ Temps fort communautaire de 14 H :
NAISSANCES De nouveaux membres, générés par l'esprit des humains nouvellement débarqués, apparaissent parmi l'assemblée, il faut les accueillir comme il se doit.
⌛ Temps fort communautaire de 16 H :
CRÉATION DE HORLA L'assemblée crée un horla [avec l'aide d'un orga] à partir des cauchemars des personnes présentes.
Un ou plusieurs Skrælings ne participent pas à ce temps fort et partent plutôt demander l'hospitalité aux Útlægu.
⌛ Temps fort communautaire de 22 H :
DISCORDE Les membres de l'assemblée se disputent avec la plus grande des violences verbales.

♜ LES LANDKÖNNUÐIR (OU COLONS)

Notre cheffe d'équipage nous a vanté des terres vertes et fertiles, elle nous a convaincu d'y établir une nouvelle communauté. Malgré les dangers qui doivent aussi s'y trouver, nous aurons le courage d'y faire face pour faire notre place.

Face à une communauté, nous passons des traités.

Face à un individu, nous hésitons entre curiosité et méfiance.

Certaines croient en la supériorité des valeurs traditionnelles de la communauté, et d'autres sont ouvertes aux influences extérieures.

Campement > bivouac

Les missions de vie associées

Temps fort communautaire de 14 H :

EMMÉNAGEMENT DU CAMP L'assemblée explore et choisit un endroit favorable à un campement.

Temps fort communautaire de 16 H :

MARIAGE Célébrons un ou plusieurs mariages.

Temps fort communautaire de 22 H :

UNE TRADITION REMISE EN CAUSE Une partie de la communauté remet en cause une tradition commune, qu'il conviendrait d'enterrer. Une autre partie de l'assemblée se bat pour la conserver.

LES VIKINGAR

Quand nous avons su qu'une nouvelle terre a été trouvée, nous y avons tous vu une seule chose : des richesses à ramener au pays !

Face à une communauté supérieure en force, nous proposons des échanges mais face à une communauté inférieure en force, pourquoi échanger quand on peut se servir ?

Face à un individu, nous lui prenons toutes ses richesses quitte à le capturer pour le revendre comme esclave.

Certaines recherchent avant tout le pillage, et d'autres sont prêtes à s'intégrer.

Campement > bivouac

Les missions de vie associées

Temps fort communautaire de 14 H :

EXPLORATION À notre habitude, un campement est rapidement établi pour partir au plus vite à la découverte des richesses de ce lieu.

Temps fort communautaire de 16 H :

CÉRÉMONIES SACRÉES

Célébrons le baptême chrétien d'une ou plusieurs personnes.

D'autres vikingar peuvent préférer organiser une cérémonie des frères jurés. Cet engagement pour un secours mutuel implique un passage sous une haie d'honneur, du sang versé et un échange de cadeaux.

Temps fort communautaire de 22 H :

BATAILLE Les membres de la communauté en viennent aux mains entre eux.

LES HIMINSVAN (ou Cygnes du ciel, communauté d'infiltrés)

Nous parcourons Midgard, mais n'en sommes pas originaires. Messagers d'Odin, nous portons la mémoire des Æsírs et Vanirs et lui rapportons ce qui se passe sur Midgard. Nous pouvons changer de forme : humain, humain à tête de corbeau ou corbeau. Cachés, nous avons un signe de reconnaissance secret : faire un bec sur notre nez avec nos doigts.

Face à une communauté, nous nous infiltrons.

Face à un individu, nous précipitons son destin.

Certaines Himinsvan sont de simples observatrices, et d'autres sont interventionnistes.

Sans campement propre, ou campement de la communauté infiltrée

Les missions de vie associées

Temps forts communautaires de 14 H et 16H :

avec la communauté que vous avez infiltrée.

Temps fort communautaire de 22 H :

BAS LES MASQUES Au sein des communautés infiltrées, les Himinsvan dévoilent enfin leurs nature.

ANNEXE 4 : LE HÁVAMÁL ou LES DITS DU TRÈS HAUT

[...]

Dépérit le jeune pin
Qui se dresse en lieu sans abri :
Ne l'abritent écorce ni aiguilles ;
Ainsi l'homme
Que personne n'aime :
Pourquoi vivrait-il longtemps ?

[...]

Meurent les biens,
Meurent les parents,
Et toi, tu mourras de même ;
Mais la réputation
Ne meurt jamais,
Celle que bonne l'on s'est acquise.

Meurent les biens,
Meurent les parents,
Et toi, tu mourras de même ;
Mais je sais une chose
Qui jamais ne meurt :
Le jugement porté sur chaque mort.

[...]

L'esprit seul peut juger
Ce qui gît près du cœur,
On est seul avec soi. [...]

ANNEXE 5 : LES SCANDINAVES DE L'AN MIL

Un viking, c'est quoi ? :

Nous parlons ici des populations scandinaves actives entre la fin du VIIIe siècle et le XIe siècle. Originaires de régions telles que la Norvège, le Danemark et la Suède, le mot « viking » désigne avant tout une activité.
L'expression "*fara í vikingu*" est une phrase en vieux norrois, une langue germanique nordique utilisée par les Scandinaves pendant l'ère viking. Cette expression peut être traduite en français par "aller en expédition ». Cela signifie se lancer dans une expédition maritime, souvent caractérisée par des activités telles que le commerce, l'exploration, mais aussi le pillage et les raids. "Fara í vikingu" reflète l'idée d'entreprendre une aventure maritime et de participer aux activités spécifiques associées à l'époque des vikings.
Un viking, lorsqu'il n'était pas en expédition, pouvait être un agriculteur, un commerçant, un explorateur ou un guerrier. Le terme englobe une diversité d'activités et de professions au sein de la société scandinave de l'époque.
Les Scandinaves étaient particulièrement connus pour leurs compétences maritimes. Ils naviguaient sur des ***longskips***, et jamais des *drakkars*, des navires longs, et explorent des régions éloignées, établissant des colonies en Europe, en Asie et en Amérique du Nord.
Dans l'imagerie populaire contemporaine, le terme "Viking" est souvent associé aux guerriers en casque à cornes, bien que cette représentation soit historiquement inexacte.

Société :

La société scandinave de l'époque viking (8e-11e siècle) était principalement agraire, avec des fermes dirigées par des chefs locaux. Les rois étaient présents, mais le pouvoir était souvent décentralisé. La société était fortement influencée par la loi coutumière, les assemblées populaires appelées "***ting***", et la tradition orale. Les valeurs clés incluaient l'honneur, le courage au combat et le respect des ancêtres. Les femmes avaient un certain statut et pouvaient divorcer et hériter de biens.

Système légal et judiciaire :

Le système légal et judiciaire des Scandinaves reposait en grande partie sur des lois coutumières, des assemblées populaires appelées "*ting*" et des chefs locaux.
Lois coutumières : Les Scandinaves suivaient des lois coutumières qui étaient transmises oralement et régissaient divers aspects de la vie quotidienne, y compris le mariage, la propriété et les conflits.
Ting : Les assemblées populaires, les tings, étaient des lieux où les membres de la communauté se réunissaient pour discuter des affaires locales, régler les différends et débattre des questions légales. Ces tings pouvaient être organisés au niveau local, régional ou national, comme en Islande.
Lois de la mer : En raison de leur activité maritime, les Scandinaves avaient des lois spécifiques régissant le commerce et les affaires maritimes. Des règles régissaient le pillage et le butin, les disputes liées au commerce, aux vols en mer et aux naufrages.
Réparation et compensation : Le système légal scandinave favorisait souvent la réparation plutôt que la punition. Les personnes reconnues coupables de crimes pouvaient être tenues de payer une compensation ou de rendre des biens pour réparer le tort causé.
Bannis et exil : En cas de crimes graves, l'exil ou l'expulsion de la communauté pouvait être une forme de punition. Cela pouvait être une mesure de dernier recours pour maintenir l'ordre et la cohésion sociale.

La colonisation :

Les vikings, navigateurs intrépides du VIIIe au XIe siècle, ont étendu leur influence bien au-delà de leur Scandinavie natale. Leurs expéditions, marquées par le pillage, le commerce et la recherche de terres fertiles, les ont conduits vers l'Europe, l'Asie et même l'Amérique du Nord. Les raids côtiers sur les monastères et les établissements côtiers ont caractérisé leurs premières incursions. Cependant, les vikings étaient également des colons, établissant des colonies durables dans des régions telles que l'Islande, le Groenland et Vinland (aujourd'hui associé à une partie de l'Amérique du Nord), surtout durant la deuxième moitié de la période. Leurs colonies étaient des centres d'échanges commerciaux, mais les défis environnementaux et les conflits avec les populations autochtones ont souvent rendu difficile la pérennité de ces établissements. Bien que l'influence scandinave ait laissé une marque durable sur de nombreuses régions, les tentatives de colonisation ont parfois fonctionné de manière durable (Normandie, Islande, Groenland, Russie) ou non (Nantes et Bretagne, Vinland, le royaume d'York en Angleterre).

Magie, Croyances et spiritualité :

Les Scandinaves de l'époque des vikings pratiquaient une religion polythéiste, sans dogme ni credo fixe, mettant au cœur de leurs pratiques respect des ancêtres et du « peuple des lieux » (esprits locaux), certains dieux tels qu'**Odin**, **Thor** et **Freyja**, selon leurs intérêts (pouvoir, fertilité du cheptel, croissance des plantes…). Les rituels incluaient des offrandes, des cérémonies et des fêtes saisonnières, des sacrifices également, mais pas humains, contrairement à l'imagerie de certaines séries télé. Les ***godar*** (prêtres) n'étaient pas une catégorie sociale, car chacun est son propre chef religieux chez soi.
Les scandinaves de l'an mil croyaient en trois formes de magie. Le ***seidr*** était une forme de magie associée principalement aux femmes, notamment les völvas (sorcières ou prophétesses). Le seidr impliquait des pratiques telles que la divination, la manipulation des esprits et la communication avec les forces surnaturelles.
Le ***galdr***, quant à lui, était une forme de magie liée à l'utilisation de chants, de runes et de formules magiques. Les praticiens du galdr pouvaient invoquer des forces, guérir des maladies, ou encore influencer le destin par le biais de leurs incantations.
Enfin, le ***Holmr***, sorte d'ancêtre féminin / ange gardien qui maintient la famille dans le destin, tant que l'on respecte sa parole. On ne le répétera jamais assez : un scandinave n'a jamais tort, il va jusqu'au bout de son destin.

Les **sagas**, récits épiques, étaient des éléments fondamentaux de la culture orale scandinave, transmettant les exploits héroïques, les généalogies et les sagesses. Ces récits offraient des perspectives sur la morale, les codes de conduite et les interactions entre les dieux et les mortels, préservant ainsi la mémoire collective et les traditions.

Les Scandinaves de l'époque des vikings avaient une conception particulière du destin, souvent liée à leurs croyances religieuses et à leur vision du monde. Le concept clé était le ***Wyrd***, qui se référait au destin ou au destin individuel.
Selon la vision nordique, le Wyrd était une force universelle qui tissait la destinée de chaque personne. Il était souvent représenté comme un filet ou une toile, symbolisant les liens complexes du destin. Les **Nornes**, trois déesses du destin, étaient considérées comme responsables de tisser le fil du Wyrd.
Les scandinaves croyaient que le cours de la vie d'une personne était prédéterminé par le Wyrd, mais cela ne signifiait pas nécessairement que tout était figé. Les choix et les actions individuelles pouvaient influencer la trame du destin, mais les contours généraux étaient considérés comme étant fixés dès la naissance.
Cette vision du destin a également été liée à un sentiment fataliste chez les Scandinaves, les incitant à accepter les événements de la vie avec résignation. Cependant, cela ne les a pas empêché les Scandinaves d'être des acteurs actifs dans la création de leur propre destin. Les sagas scandinaves et d'autres textes montrent que les héros cherchaient à forger leur propre chemin malgré les défis du destin.

Le **christianisme** a progressivement pris racine parmi les Scandinaves au cours du XIe siècle. Les contacts avec des communautés chrétiennes, les échanges culturels et les mariages mixtes ont contribué à son adoption. Malgré la résistance initiale en raison des valeurs traditionnelles, la conversion a été favorisée par des chefs influents et a entraîné des changements significatifs dans la vie quotidienne et les croyances des Scandinaves. L'Islande se convertit officiellement au christianisme en l'an 1000. La conversion au christianisme en Islande a été un processus long complexe, influencé par des facteurs politiques, sociaux et culturels. La décision de se convertir a été prise lors de l'***Althing***, l'assemblée nationale islandaise. La conversion a été acceptée pour éviter des conflits internes entre partisans des anciennes croyances païennes et ceux prônant le christianisme. Cependant, la coexistence de certaines pratiques païennes persista pendant un certain temps. **Vous pouvez donc incarner un odiniste ou un chrétien.**

Documentation :

Pour les conseils de lecture et de visionnage, accessibles à tous.tes
Playlist youtube du GN
[Vidéo-conférence] Alban Gautier : *Que sont les Vikings devenus ? Le mythe des hommes du Nord à l'épreuve de l'Histoire*
[Film] *The Northman* (Robert Eggers, 2022). Attention, regardez la bande annonce avant de voir le film, y'a pas mal de violence. TW à tous les étages.
[Film] *Outlaw : The Saga of Gisli* : adaptation de la saga de Gisli, héros national d'Islande, assassin et banni.
[Livre] Régis Boyer : *Les Vikings* (1992) (lien de téléchargement possible)
Régis Boyer était un peu le défricheur du thème viking en France et immense traducteur de sagas. Même si son travail est un peu dépassé aujourd'hui, cela reste un excellent moyen de commencer.
[Poèmes] *La Volüspa*, ou les prédictions de la voyante.

ANNEXE 7 : GLOSSAIRE

Æsírs et **Vanirs** : Les Æsírs regroupent les dieux principaux de la mythologie nordique, dont Odin (dieu du savoir, de la poésie et de la guerre), Thor (dieu du tonnerre), Loki (dieu de la malice, qui est en fait un géant) ou encore Skaði (déesse de l'hiver). Les Vanirs sont un autre groupe de dieux, regroupant notamment les jumeaux Freyr (dieu de la fertilité) et Frejya (déesse de l'amour et de la beauté).

Blót : « sacrifice », « offrande » ou « culte ». Réalisé lors de cérémonie religieuse ou au cours de festin, la viande d'animaux ou des boissons sont offertes aux dieux. Il est à noter, que pendant la période viking, il n'y a quasiment plus de sacrifice humain.

Bondr (pl. bondi) : "propriétaire terrien" ou "agriculteur libre". Les bondr étaient une classe sociale libre, possédant des terres et jouissant de droits civiques dans la société scandinave. Ils pouvaient participer à des assemblées appelées "**thing**" ou "**Althing**". Ces assemblées étaient des forums où les membres de la communauté discutaient des affaires publiques, élaboraient des lois et résolvaient des conflits.

Drakkar : N'est ni un navire ni la signification de dragon (dreki). Si vous voulez parler d'un navire, il y en a de plusieurs types, des *knörr* (navire de commerce), des *longskips* (bateaux longs pour la guerre), des *byrding*, navires côtiers de petite taille, utilisés pour le commerce local et la pêche, etc.

Draugr : Un draugr, au pluriel draugar, est un cadavre animé qui, contrairement aux fantômes, a un corps physique avec des aptitudes physiques similaires à celles des êtres vivants.

Einherjar : Les Einherjar sont des guerriers d'élite morts au combat, sélectionnés par les Valkyries sur le champ de bataille. Ils sont transportés au Valhalla, le hall des héros, où ils se préparent pour la bataille finale du Ragnarök. Les Einherjar sont honorés et récompensés pour leur bravoure, et ils passent leur temps à s'entraîner et à festoyer en attendant la grande bataille.

Himinsvan (ou **Valkyrie** ; pl. himinsvanir) : « Cygnes du ciel ». Guerrières d'Odin en quête des guerriers les plus valeureux pour le Ragnarök. Les plus célèbres d'entre elles sont Hervor, Sigrun ou encore Brunehilde.

Félag : Peut se référer à une association de marins ou commerçants partageant un navire pour des voyages commerciaux ou d'exploration (fonctionne un peu comme une société par actions ^^).

Fenrir : fils de Loki, ce loup terrifiant est enchaîné jusqu'au Ragnarök pendant lequel il cassera ses chaînes. Il avalera alors le soleil et tuera Odin.

Fylgja (ou **Holmr**) : Dans la mythologie nordique, la "fylgja" est souvent considérée comme une sorte de guide spirituel personnel associé à une personne ou à une famille. Elle peut être liée à la destinée et à la protection, agissant comme une sorte d'entité liée à la lignée familiale. Contrevenir, manquer à sa parole enlève la protection que cet ancêtre vous donne, ainsi qu'à toute la famille/clan. Manquer à sa parole condamne toute la famille.

Landkönnuðir : « explorateurs ».

Midgard : royaume des humains, faisant partie des 9 mondes de la mythologie nordique, aux côtés de :

- Muspellheim, le monde du feu et de la chaleur
- Álfheim, le monde des Alfes lumineux
- Vanaheim, le monde des Vanes
- Ásgard, le monde des Ases
- Jötunheim, le monde des géants du givre
- Svartalfheim, le monde des Alfes sombres ou des nains
- Helheim, le monde des morts
- Niflheim, le monde du froid, de la brume et des ténèbres

Ces mondes s'organisent autour d'un axe représenté par l'arbre cosmique, **Yggdrasill**.

Ragnarök : la consommation du destin des puissances. Le Ragnarök est le terme utilisé pour décrire l'apocalypse nordique. C'est un ensemble de prophéties qui prévoient une série de catastrophes et de combats majeurs, impliquant la plupart des dieux, des créatures mythiques et des forces de la nature. Ces événements incluent des batailles épiques, des éléments déchaînés, et finalement, la submersion du monde dans l'eau, suivi d'une renaissance et d'un renouveau. Dans

cette vision apocalyptique, certains dieux, héros et monstres périssent pendant le Ragnarök, mais il est également suivi d'une renaissance du monde, symbolisant le cycle éternel de la vie, de la mort et du renouveau dans la mythologie nordique.

Saga : « qui est digne d'être conté ». Genre littéraire apparu en Islande, au 12e et 13e siècles (donc bien après la période viking). Il s'agit de récit en prose, rapportant la vie et les faits et gestes d'un personnage, digne de mémoire pour diverses raisons, depuis sa naissance jusqu'à sa mort, en n'omettant ni ses ancêtres ni ses descendants s'ils ont quelque importance ». Plus rarement, il peut s'agir de légende ou conte. Les sagas sont classées en catégories : royales, des Islandais, des contemporains, des chevaliers et légendaires.

Skáld : poète scandinave, souvent attaché à un roi ou un chef. La particularité de la poésie scaldique est d'être incroyablement complexe, alliant à la fois une recherche dans le vocabulaire (notamment sous la forme des heiti et kenning, c'est-à-dire des synonymes et des périphrases) ainsi que dans des formes très rythmiques (accents, assonances, allitérations).

Skraeling : « étranger ». Titre attribué au différentes tribus autochtones rencontrées par les Scandinaves au Vinland. Dans le jeu, les Skraeling désignent les apparitions fantomatiques générées par la forêt et qui ont en réalité des apparences de scandinaves. Dans le jeu, le terme « horla » est aussi utilisé pour désigner les Skrælings.

Thrall : Un thrall dans le monde scandinave de l'an mil est un esclave, souvent capturé lors de raids, astreint aux travaux serviles sans droits personnels. De manière exceptionnelle, il peut racheter sa liberté en payant sa bière-de-libération, mais restera souvent client de son ancien maître.

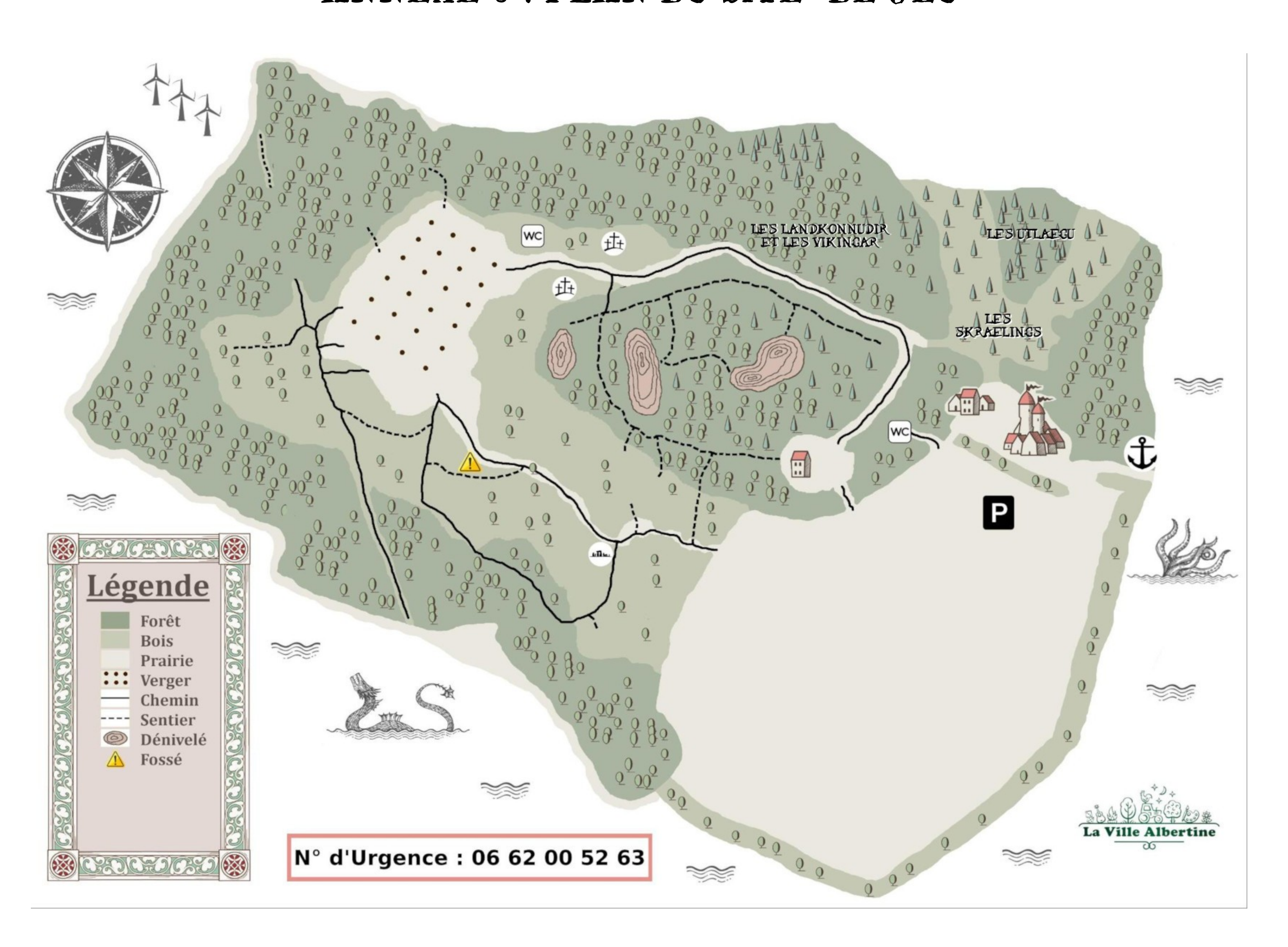
Utlaginn (pl. Útlægu) : en vieux norrois signifie "exilé" ou "banni". Les Scandinaves pouvaient être utlaginn pour crimes. Par exemple, Erik le Rouge fut utlaginn d'Islande, menant à la découverte du Groenland. Grettir Ásmundarson, fut un hors-la-loi célèbre en Islande, banni pour des actes violents. Il vécut en exil, confrontant des défis, reflétant la complexité des notions d'exil dans la société nordique, où l'entraide (alimentaire notamment) et les liens sont primordiaux.

Valhalla : Le Valhalla est le grand hall des héros, situé dans le royaume d'Asgard, dans la demeure d'Odin (mais pas que). Les guerriers courageux morts au combat sont choisis par les Valkyries pour rejoindre le Valhalla. Là, ils se préparent pour la bataille finale du Ragnarök, où ils combattront aux côtés des dieux. C'est un paradis guerrier réservé aux morts héroïques.

Vinland : « terre des vignes ». Nom donné par Leif Erikson (fils du même Erik qui a découvert le Groenland) aux terres découvertes dans la région du golfe du Saint-Laurent, vers l'an 1000. Des fouilles archéologiques ont attesté de la présence d'une colonie scandinave de quelques années à l'Anse aux Meadows, sur l'ile de Terre-Neuve, au Canada.

Völva : sorte de sorcière avec des pouvoirs de prophéties et pratiquant le seidr. La saga d'Erik le rouge relate un rituel durant lequel un chœur de femmes accompagne l'entrée en transe de la völva. La sépulture de Fyrkat à Öland, attribuée à une völva, contenait un bâton en fer fait penser à un bâton pour pratiquer la magie.

ANNEXE 8 : PLAN DU SITE DE JEU



ANNEXE 9 : CRÉDITS

Couverture :

Polices de caractère (gratuites pour un usage personnel) :

Day Roman par Apostrophic Lab
PR Viking par Peter Rempel
Pirate Viking, par Feri Fauzi

Crédits :

Le Hávamál (« Les Dits du Très Haut ») est un poème en vieux norrois de l'Edda poétique. Il est censé avoir été composé par Odin. *(source et crédits : Wikiquote)*

Inspirations :

Le manga *Vinland Saga*
Le film de science-fiction *Solaris* par Tarkovski